Campagne électorale

Aventure inspirée par « Election Hysteria » in « Forgotten Realms – Cities of Mystery» (TSR FR8)

<u>Niveau</u>: 1-2

<u>Situation</u>: Un nécromancien nouvellement arrivé dans la région cherche à influencer l'élection du maire d'un petit village. Il « milite » à sa manière en tentant de charmer un maximum d'électeurs en faveur de la candidature du marchand local, préalablement charmé, lui aussi.

<u>Lieu</u>: Un petit village isolé près d'un fleuve, à l'écart des grandes routes de commerce et des peuplements, dans une région boisée. Dans ma campagne, le village se situait au cœur d'une forêt équatoriale (d'où la transformation du druide en jaguar).

Saison: Eté ou saison sèche.

<u>Pré-requis</u>: Au moins un des PJs doit être d'alignement bon, pour avoir la motivation de résoudre cette affaire.



Plan de la région

Point de départ :

Il y a 1 mois, le magicien Sestirius, accompagné de 7 sbires emprunte le bac à destination du village. Pendant la traversée, il s'informe sur la vie locale auprès du passeur. Il apprend la tenue prochaine d'une élection pour renouveler le mandat du maire. Il décide de s'installer incognito à proximité de manière à pouvoir influer sur le scrutin.

Les motivations de Sestirius sont celles de tout nécromancien qui se respecte : lever une armée de mort-vivants soumise à sa volonté. Pour cela, il met en oeuvre un plan en plusieurs étapes :

- D'abord *charmer* un habitant pas trop malin du village (Jenn, le marchand) et lui suggérer de se présenter aux prochaines élections.
- *Charmer* le plus grand nombre possible d'habitants du village en leur suggérant de voter pour Jenn.
- La bienveillance du maire nouvellement élu (Jenn) étant acquise, faire disparaître un à un les habitant du village pour les transformer en zombis.

Concrètement, pour retourner les électeurs, Sestirius attend que les villageois soient au travail dans leurs champs. Il approche en secret l'un d'eux avec son anneau d'invisibilité, se dévoile, lance un sort de charme, conseille à la personne de voter Jenn, puis remet son anneau d'invisibilité... et ainsi de suite.

Le plan de Sestirius se déroule sans accrocs jusqu'à présent, mais pourrait échouer car

- Le nécromancien, un peu trop impatient, commence à faire disparaître les habitants avant la date du scrutin.
- Les PJs arrivent au village.

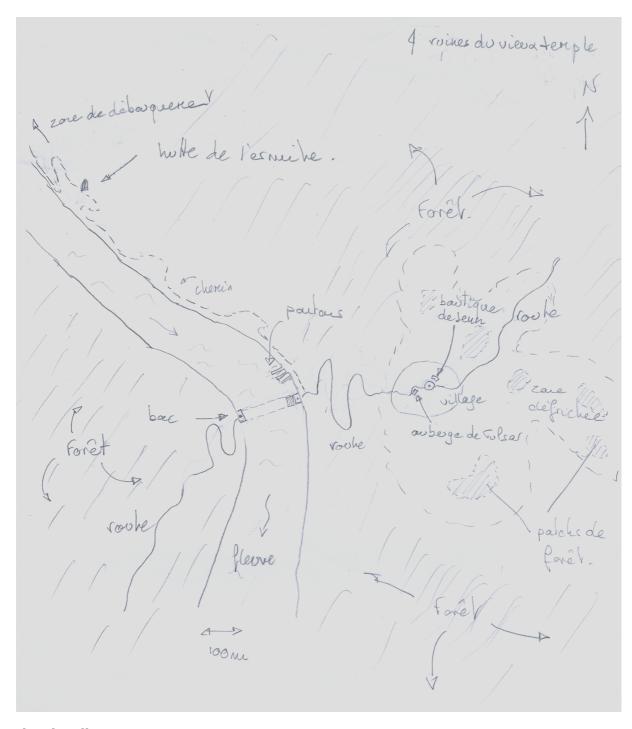
Le village et ses habitants :

Le village a été construit sur une hauteur à 200 mètres de distance du fleuve, de manière à éviter les crues pendant la saison des pluies. Autour du village, se trouvent des parcelles discontinues de champs, gagnées sur la forêt par défrichage. Les terres sont pauvres et ne permettent que la culture de racines et tubercules (dans ma campagne : manioc, igname et patate douce). Il compte 250 habitants, parmi lesquels 80 hommes adultes en âge de voter. A l'arrivée des PJs, nombre d'affiches recouvrent les murs, portant le slogan « Le changement, c'est maintenant ! Votez Jenn ! ».

Tulsar le Tavernier: Demi-elfe d'une quarantaine d'années, ancien aventurier (Guerrier3/Magicien2), intègre, serviable, il est le maire sortant et confiera aux PJs ses soupçons concernant l'élection à venir. Sestirius n'a pas essayé de le charmer de peur d'être démasqué au cas probable où le demi-elfe résisterait au sortilège. L'auberge de Tulsar se situe à l'entrée du village, en venant du fleuve.

Jenn le Marchand : Homme réservé, peu affable, dur en affaires (ses prix sont majorés d'environ 50% par rapport aux prix habituels, sous prétexte d'éloignement des centres de commerce alentour), père d'Alydia, il a été choisi par Sestirius pour se présenter à l'élection contre Tulsar. Vit seul depuis une violente dispute avec sa fille Alydia, qui

préféra s'enfuir. La boutique de Jenn se trouve sur la place du village, où se trouve également le puits.



Plan du village et ses environs

Alydia l'Amoureuse : Jeune fille ravissante, fille de Jenn, d'un naturel enjoué (tout l'opposé de son père). Le marchand, escomptant un mariage fructueux en termes politique et financier, l'a battue car elle refusait de mettre fin à sa liaison avec Clidios. Elle a pris la fuite et se cache depuis dans l'ancien temple, où l'ermite Arvandor l'a prise

en affection et subvient à ses besoins. Les gens du village, conscients des dangers de la forêt, désespèrent de la revoir vivante.

Clidios le Chasseur. Jeune homme simple et courageux, amant d'Alydia, continue à voir son amie en cachette à l'ancien temple. La plupart des hommes du village étant des cultivateurs, ils ont confié à Clidios le soin de compléter leur régime alimentaire avec un apport de viande.

Arvandor l'Ermite. Vieillard à la barbe blanche, vit accompagné de son chien dans une hutte à proximité de la rivière, à environ 1km au Nord du village. Officiellement herboriste (les habitants du village le consultent pour leurs problèmes de santé), c'est en fait un druide assez puissant (niveau 7) qui utilise sa forme animale, celle d'un jaguar, pour se déplacer incognito. Sous forme de jaguar : pv 27 ; MV15 ; CA14 ; Attaque +3 ; Dmg 1d3/1d3/1d8 + lacération : 1d4+1/1d4+1. Il joue en quelque sorte le rôle d'un gardien de la sécurité du village. Il a pris en affection Alydia à laquelle il apporte de la nourriture dans l'ancien temple où elle s'est réfugiée, et n'hésitera pas à la défendre sous forme de jaguar si les aventuriers s'approchent du temple (il est déjà intervenu ainsi pour mettre en échec les sbires du nécromant). C'est le seul à être au courant des déplacements furtifs d'un groupe d'étrangers à proximité du village. Ce qui n'est pas sans l'inquiéter. Malheureusement, il disparaîtra le lendemain de l'arrivée des PJs, surpris par les sbires de Sestirius dans sa cabane. Comme les corps des autres disparus, il sera animé en zombi par Sestirius.

Jalovar Veknil le rôdeur (Rôdeur 4). Il n'a rien à voir avec l'intrigue mais peut facilement devenir une fausse piste, sa date d'arrivée au village coïncidant avec le début des activités de Sestirius. Seul hôte de l'auberge, il se lève le matin tôt pour aller chasser, lourdement armé, dans la forêt. Il a déjà ramené plusieurs trophées mais espère pouvoir ajouter à son tableau de chasse un jaguar, comme celui qu'il a aperçu l'autre jour près d'anciennes ruines (il s'agissait d'Arvandor sous sa forme animale, veillant sur le refuge d'Alydia). A part cela, il n'est au courant de rien.

Chronologie (relative à l'arrivée des PJs au village):

5 semaines auparavant : fugue d'Alydia qui va se réfugier au vieux temple

1 mois auparavant : arrivée de Sestirius et ses sbires par le bac. Plutôt que de continuer leur route jusqu'au village, ils se cachent sur la rive nord, attendent le départ du passeur, et volent une embarcation. Ils explorent alors l'amont du fleuve jusqu'à la grotte où ils prennent leurs quatiers.

2 semaines auparavant : arrivée au village de Jalovar Veknil

2 semaines auparavant : Sestirius met en œuvre son plan. Après avoir charmé le marchand Jenn, à la nuit tombée, il commence son travail militant, apparaissant, charmant et disparaissant auprès des villageois affairés aux champs. Il fait ainsi tous les jours, accompagné de deux ou trois sbires, le voyage aller-retour par bateau entre la plage d'embarquement, près de son repaire, et la plage de débarquement, près du village.

1 semaine auparavant : Les traces d'une barque sont repérées par Vermont, le pêcheur, sur une berge à 2 kilomètres en amont de la rivière. (Il s'agit de la plage de débarquement.)

La veille : tentative d'enlèvement d'Alydia. La jeune fille est défendue par Arvandor (sous forme de jaguar), qui met en échec les sbires de Sestirius.

Le jour même : Première disparition, celle d'un cultivateur qui ne rentre pas chez lui le soir. Tulsar et les aventuriers en seront avertis le soir même. C'est l'évènement déclencheur du scenario.

Le lendemain en début de soirée : Disparition de l'ermite, Arvandor, après une grosse bagarre autour de sa hutte ; son chien est laissé pour mort (stabilisé à un niveau de points de vie négatif). Il a été témoin du meurtre de son maître, et, préalablement soigné, pourra être d'une grande aide aux PJs (par exemple en suivant les traces des bandits jusqu'à leur plage de débarquement). La disparition d'Arvandor sera vite connue du village, une vieille femme s'étant rendu à sa hutte pour chercher un onguent.

Le surlendemain au matin : grosse pluie (effaçant toute trace au sol).

Le surlendemain soir : Troisième disparition : celle d'un poivrot la nuit en ville.

Le 3eme jour après l'arrivée des aventuriers : le scrutin a lieu pour l'élection du maire.

Rumeurs: Lancer 1d20 (relancer sur un résultat de 18 à 20)

- 1 Il y a un fantôme qui rôde la nuit en ville (faux : Sestirius a pu donner cette impression en se rendant chez le marchand, puisque les animaux réagissent à sa présence sans qu'il soit visible)
- 2 L'ancien temple est hanté (faux : il est juste habité, ce qui a pu effrayer le villageois à l'origine de cette rumeur)
- 3 Il y a un fantôme dans la région (faux : ce sont les apparitions/disparitions de Sestirius qui sont à l'origine de cette rumeur)
- 4 La nuit, on voit parfois rôder un jaguar en ville (vrai : il s'agit d'Arvandor, l'ermite, sous forme de jaguar)
- 5 Il y a 2 semaines, le pêcheur a ramené un énorme poisson auquel tout le monde a goûté (vrai mais sans rapport)
- 6 Le marchand a décidé de faire disparaître les personnes opposés à son élection (faux : ce n'est pas lui qui est à l'origine de ces disparitions)
- 7 Certains agriculteurs ont vu apparaître puis disparaître tout aussi subitement un homme à l'allure bizarre (vrai : il s'agit de Sestirius, le magicien, portant son anneau d'invisibilité, se rendant visible pour charmer une personne, puis redevenant invisible)
- 8 Le marchand est devenu curieusement agréable et cordial, ces derniers temps (vrai ... comme tout candidat à une élection, non ?)

- 9 Il y a un problème de stock chez le marchand : de nombreuses marchandises sont manquantes depuis un moment (vrai : il s'agit de matériel et de vivres mis à disposition de Sestirius et de ses sbires)
- 10 Un jaguar sanguinaire rôde dans la région (faux : il s'agit d'Arvandor sous forme de jaguar mais il n'est pas du tout agressif)
- 12 Alydia se cacherait non loin du village (vrai : elle se cache dans l'ancien temple)
- 13 Alydia est une sorcière qui aurait jeté un sort sur le village (faux)
- 14 Clidios, le chasseur, rentre souvent bredouille, ces derniers temps (vrai : il passe plus de temps avec Alydia qu'à chasser le gibier)
- 15 Jalovar Veknil a coutume de partir à l'aube, lourdement armé (vrai : il part à la chasse)
- 16 Clidios a aperçu des hommes rôder en lisière de forêt qui se sont enfuis à son approche (vrai : il s'agit des hommes de Sestirius)
- 17 Le pêcheur s'est mis à utiliser de nouveaux filets, plus grands, ce qui aurait fâché l'esprit de la rivière (vrai pour la première partie mais sans rapport)

<u>Différents indices</u>:

Le passeur se souvient avoir véhiculé il y a un mois, un groupe d'étrangers, dont l'un s'est montré fort curieux à propos du village, et notamment du maire sortant. Personne d'autre du village ne se rappellera avoir vu ces hommes.

Il y a un mois, un villageois s'est fait voler une barque.

La troisième disparition (celle du poivrot) a été vue par les chats du village.

Le forgeron a un tas d'armes en stock, destinées à Sestirius et à ses sbires.

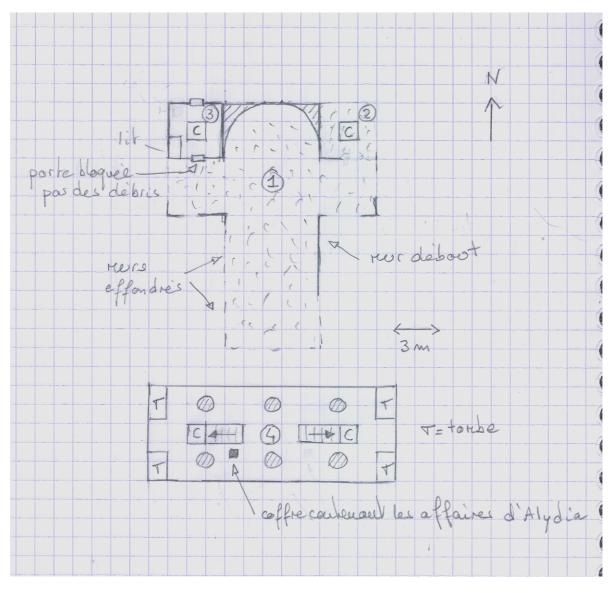
Le pêcheur a remarqué, à deux kilomètres en amont du fleuve, les empreintes d'un bateau qu'on aurait remonté sur une berge. En temps normal, le bateau est camouflé sous des branchages un peu plus haut. A partir de là, les traces sont faciles à suivre jusqu'au repaire de Sestirius

Le chien d'Arvandor (stabilisé à -4) peut suivre les traces des bandits jusqu'à la berge où ils ont coutume de débarquer près du village

Le temple abandonné

Le bâtiment était de belles dimensions (20 m de long sur 15 mètre de large) mais hormis le presbytère et quelques pans de murs encore debout, il n'est plus qu'un tas de ruines. La végétation y a repris ses droits.

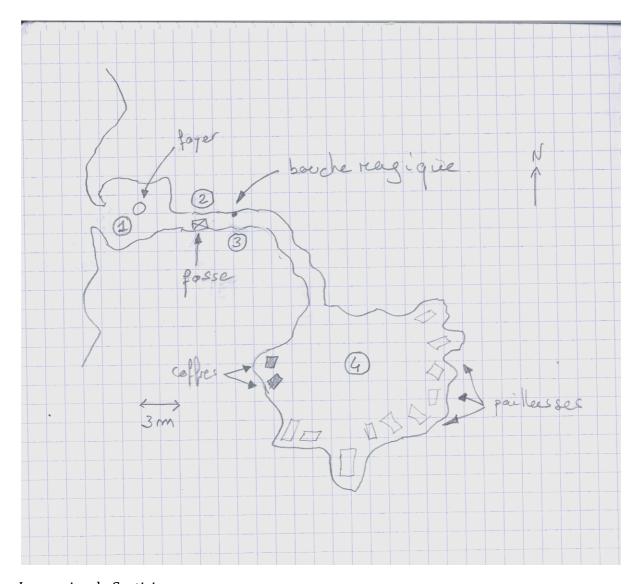
- 1. Nef et croisée de l'ancien temple, pour la plus grande partie écroulées, sauf quelques murs qui tiennent encore debout par miracle. Le tout est maintenant envahi par la végétation.
- 2. Ancienne sacristie. Les murs et le toit se sont effondrés masquant la trappe donnant accès à la crypte. Aucun trésor n'est présent, les lieux ayant été pillés depuis longtemps.
- 3. Ancien presbytère. Les murs et la toiture sont encore debout. C'est ici que se cache Alydia. Un lit de fortune a été confectionné par Arvandor. Un tapis dissimule la trappe ouvrant sur la crypte.
- 4. Crypte. Comparativement au reste de l'édifice, elle a très bien résisté au temps. On y accédait par deux trappes (traiter comme portes dissimulées) dans le sol de la sacristie et du presbytère. On y trouve deux rangées de trois piliers, quatre tombes (appartenant à d'anciens prêtres du temple, pillées de puis longtemps), et deux escaliers menant aux trappes de la sacristie et du presbytère. C'est là qu'Alydia a entreposé ses maigres possessions (essentiellement des habits et quelques bijoux). Une lanterne s'y trouve également pour éclairer les lieux.



En cas d'arrivée du groupe d'aventuriers près du temple, Arvandor, s'il est présent (70% le jour), essaiera de les mettre en fuite sous forme de jaguar. Alertée par ses rugissements, Alydia se glissera dans la crypte pour s'y cacher. Clidios, s'il est présent (60% le jour) n'hésitera pas à la défendre si elle est menacée.

Le repaire de Sestirius (Figure 3)

Depuis un mois, Sestirius et ses hommes ont pris leurs quartiers dans ces cavernes naturelles situées à environ 200 mètres du fleuve. On y trouvera l'ensemble de la troupe à l'exception du soir, moment où les voleurs ont descendu le fleuve en barque et accosté près de la ville pour y réaliser un enlèvement.



Le repaire de Sestirius

En journée, les deux guerriers montent la garde à l'entrée de la première caverne. La nuit, ce sont les voleurs qui se relaient pour monter la garde. L'accès à la caverne est dégagé sur une vingtaine de mètres.

- 1. Première caverne. En son centre, les traces d'un foyer allumé la nuit. Le jour, les deux guerriers font le guet à l'entrée de la caverne, plongée dans l'ombre. La nuit, deux voleurs se contentent de veiller autour du feu. Le fond de la caverne se prolonge par un mince boyau éclairé par une torche magique.
- 2. Une fosse de 3m de profondeur, creusée par Sestirius est ici dissimulée (1d6 de dégâts). Longer la paroi nord du boyau permet d'éviter le piège.
- 3. Au niveau de la torche, une bouche magique (« J'arrive! ») avertit Sestirius et ses sbires d'une éventuelle intrusion. Les bandits franchissent baissés ce passage pour éviter de déclencher la bouche, située à 1m60 du sol.
- 4. Deuxième caverne. Eclairée par un sort de lumière continuelle, elle abrite les paillasses des bandits, ainsi que deux coffres. On y trouvera Sestirius, le nombre de zombis déjà animés par le nécromancien, ainsi que le reste de sa petite troupe.

Tactique: De jour, les deux guerriers à l'entrée font feu de leurs arcs, utilisant leurs flèches magiques. Ils se replient dans la deuxième caverne s'ils se sentent débordés. De nuit, les voleurs se contentent de donner l'alerte et se replient cers la deuxième caverne. Après le déclenchement de la bouche magique, Sestirius envoie ses zombis dans le tunnel avec pour mission de déblayer le terrain. Deux voleurs se placent de part et d'autre du débouché de la galerie, prêts à tenter une attaque sournoise.

Les méchants:

Sestirius : Magicien niveau 9 ; S9 I14 W8 D14 C11 Ch13 ; pv 26 ; AL=LM ; MV12 ; CA10 ; ML 16 ; Attaque +2 ; Dmg 1d4x5 (dague) ; *Anneau d'Invisibilité* ; Clés des coffres ; Parchemins : *Dissiper la magie* x3, *Verrou magique*, *Ouverture* x2.

Sestirius pourra être rencontré par les PJs uniquement dans le sanctuaire de sa caverne. Un magicien de niveau 9 pouvant aisément massacrer un groupe d'aventuriers de bas niveau, il est souhaitable que Sestirius soit armé de sorts essentiellement défensifs. Charme personnes et Nécro-animation font partie de sa panoplie, bien sûr. Il serait souhaitable qu'il dispose aussi de Bouche magique, Or des fous, Verrou magique, Piège de Leomund qu'il aura utilisé pour protéger son abri et son trésor. Pour le reste, je suggère par exemple : Fermeture, Rayon d'affaiblissement, Lévitation, Invisibilité, Vol, Catalepsie, Excavation, Globe mineur d'invulnérabilité, Téléportation.

Dans la partie que j'ai jouée, la tactique du magicien reposait sur son *anneau* d'Invisibilité, et les sorts de Vol, Excavation, Téléportation et, en dernier recours, Catalepsie. Il est à noter que Sestirius a un faible score de sagesse, ce qui peut l'amener faire des erreurs durant un combat.

Zombis (en nombre dépendant du nombre de personnes disparues) : pv 7, 7, 4 ; AL=LM ; MV6 ; CA12 ; ML20 ; Attaque +1 ; Dmg 1d8; Spécial : n'a jamais l'initiative.

Vico: Guerrier 1; pv 9; AL=NM; MV9; CA14 chemise de mailles (15 avec bouclier); ML12; Attaque+0 (+2 avec flèches +2); Dmg 1d8x2 (épée longue) ou (1d6+2)x2 (arc court)

Lucas: Guerrier 1; S18/89; pv 9; AL=CM; MV9; CA14 chemise de mailles (15 avec bouclier); ML12; Attaque +3 (avec épée longue +1 et bonus force +2) (+2 avec flèches +2); Dmg (1d8+5)x2 (épée longue +1) ou (1d6+2)x2 (arc court)

Les guerriers restent en général à la caverne, qu'ils sont chargés de garder.

Ron: Voleur 3; pv 11 (8); AL=NM; MV12; CA13 armure de cuir et bonus dextérité; ML11; Attaque +1; Dmg 1d4x5 (dague); Attaque sournoise: Dmg x2; talents de voleur.

Ersin, Voll, Duarte, Tift: Voleurs 2; pv 7 (4), 10 (4), 6 (0), 10 (6); AL=NM; MV12; CA12 armure de cuir; ML10; Attaque +0; Dmg 1d4x5 (dague); Attaque sournoise: Dmg x2; talents de voleur.

Les chiffres entre parenthèses représentent les points de vie juste après le combat avec Arvandor (un point de vie sera regagné par nuit de repos).

Les voleurs menaient chaque jour Sestirius en barque à proximité du village, où il pouvait effectuer son travail de charme. A partir de l'arrivée des PJs, les voleurs feront le voyage sans Sestirius, puisqu'il n'est plus maintenant question que de ramener des cadavres (ceux des disparus).

Trésor:

Le premier coffre, fermé à clef (la clef se trouve sur Sestirius) contient 9 000 pièces d'or (dont une partie ou la totalité pourrait être *Or des fous*, à l'appréciation du MJ)

Le second coffre, fermé à clef (la clef se trouve sur Sestirius) + *Verrou magique* + *Piège de Leomund*) contient 1 philtre de vérité, 2 potions de soin, 10 flèches +2 (normalement en possession de Lucas et Vico), le livre de sort de Sestirius.

Philtre de vérité : son effet dure six heures et la personne affectée répond à toute question par la vérité, ou du moins ce qu'il croit être la vérité.

Conclusion:

Au cours des semaines qui précèdent, Sestirius a réussi à charmer la majorité des villageois. Or, le troisième jour après l'arrivée des PJs, il reste à élire le maire du village. Si le nécromancien a été mis hors d'état de nuire, l'enjeu du scrutin est moindre puisque l'élection de Jenn est la seule chose que le village ait à craindre. Il sera un mauvais maire, clientéliste et corrompu, mais on a déjà vu ça ailleurs!

Si les PJs ont fait des prisonniers, leur interrogatoire donnera rapidement la preuve que Sestirius est intervenu pour fausser la sincérité de l'élection (le magicien n'aura pu s'empêcher de jubiler et dévoiler son projet à ses sbires). La révélation devrait donner à chaque villageois une probabilité importante de rompre le charme, et faire basculer le vote en faveur de Tulsar. Au final, qu'il soit élu ou non, Tulsar et beaucoup d'habitants seront reconnaissants aux PJs d'avoir évité le pire au village. Ils n'ont pas grand-chose à offrir, mais peut-être Tulsar a-t-il conservé un objet magique de sa vie d'aventurier ?

<u>Remarque</u>: Plutôt qu'un magicien niveau 9, le nécromancien pourrait être un Prêtre5/Magicien1, disposant des mêmes sorts de *Charme personnes et Nécroanimation*.

<u>Préparation</u>: Pas grand-chose, à part une liste de noms pouvant désigner les différents villageois, le nom de l'auberge et ... le nom du village!

<u>Expérience de jeu</u>: Mes joueurs ont mal commencé l'aventure, persuadés que l'ancien temple recelait la clé du mystère (n'est-ce pas le propre de tout temple abandonné?) Au passage, l'un d'eux a combattu Clidios et l'a blessé sévèrement avant de dépouiller Alydia de ses bijoux. Les joueurs ont réussi à mettre en échec Sestirius *in extremis* grâce à une idée payante: tendre une embuscade aux voleurs sur le lieu de leur débarquement.

<u>Spécial dédicace</u>: à nos chers hommes politiques, dont beaucoup semblent charmés par les milliards de la finance...

Tous les retours sont les bienvenus: jm.75014@laposte.net

Amateur de D&D, j'ai toujours préféré les scenarios d'enquête aux PMTs (Portes-Monstres-Trésors), qui constituent pourtant 90% des scenarios en vente ou en accès libre. Pour trouver des scenarios intéressants, je conseille aux MJs de se procurer les anciens numéros du magazine « Dungeon ». Après avoir beaucoup puisé à cette source, j'ai fini par me lancer et composer mes propres aventures, sur la base d'une idée piochée à droite ou à gauche. J'utilise le système de jeu AD&D, plutôt que les systèmes 3 et 4, où le travail d'enquête se résume trop souvent à lancer un dé...